

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA
TENTANG SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR SEDERHANA
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 TAMANWINANGUN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nurul Falah¹, Suhartono², Kartika Chrysti Suryandari³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
Email: nurulfalah879@gmail.com
1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The use of Teams Games Tournament Model (TGT) with Concrete Media to Improve Mathematics Learning Outcomes on Simple Waking Trinity in Grade III Elementary School 1 Tamanwinangun Tahun Teaching Year 2016/2017. This study aims to improve the learning outcomes of Mathematics on the properties of simple flat wake through TGT model with concrete media. The subject is class III students. Teachers and students are as data sources. The implementation consists of two cycles with five meetings. Each meeting includes planning, execution, observation, and reflection. Techniques and data collection tools using written and non-test tests in the form of observation (observation sheet) and interview (interview guide). The results showed that the application of TGT model with concrete media improved the learning outcomes of Mathematics about simple flat wake characteristics.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Concrete Media, Plain Properties, Mathematics*

Abstrak: Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Sifat-sifat Bangun Datar Sederhana pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana melalui model *TGT* dengan media konkret. Subjeknya yaitu siswa kelas III. Guru dan siswa sebagai sumber data. Pelaksanaan terdiri dari dua siklus dengan lima pertemuan. Setiap pertemuan mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan non-tes berupa observasi (lembar observasi) dan wawancara (pedoman wawancara). Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *TGT* dengan media konkret meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Media Konkret, Sifat-sifat Bangun Datar Sederhana, Matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sistem untuk mencetak generasi lebih unggul demi mewujudkan tujuan bangsa. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi pada siswa agar menjadi yang beriman, cakap, aktif, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dapat ditempuh melalui salah satu jalur pendidikan formal tingkat dasar yaitu SD. Pada jenjang sekolah dasar ada 8 bidang studi yang dipelajari, salah satunya yaitu Matematika. Matematika merupakan salah satu pelajaran untuk memberikan keterampilan pada siswa. Ini sesuai dengan pendapat Heruman (2007: 2) yang menyatakan, "tujuan akhir pembelajaran di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari".

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa kelas III, guru masih didominasi dengan metode ceramah dan latihan soal tanpa didukung model dan media pembelajaran lain yang relevan, siswa pasif, siswa diam dan mendengarkan

materi yang disampaikan oleh guru, terlihat kurang antusias serta banyak yang bermain sendiri dengan teman sebangku. Hal ini menyebabkan hasil belajar Matematika siswa kelas III rendah.

Siswa kelas III SD termasuk tahap operasional konkret yang berada pada rentang usia 7-11 tahun. Teori Belajar Piaget (Jauhar, 2011: 150) mengungkapkan bahwa anak usia 7-11 tahun termasuk kedalam periode operasional konkret yang memiliki ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Sehubungan dengan permasalahan tersebut guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. *TGT* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan matematika pada kelas rendah. Pada model pembelajaran tipe *TGT* terdapat kegiatan permainan akademik yang dapat menumbuhkan tanggung jawab dan persaingan sehat antar individu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung pernyataan Slavin (Huda, 2013: 197) "model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda". Selain menggunakan model yang tepat dibutuhkan pula media pembelajaran. Media konkret akan lebih membantu

siswa dalam memahami konsep matematika. Berdasarkan hasil penelitian Muyassaroh (2015: 256) dengan menggunakan media konkret menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sampai 91,30%.

Dari uraian tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana pada siswa kelas III SDN 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2016/2017. Penelitian akan dilaksanakan dengan menerapkan enam langkah pembelajaran, yaitu: (1) pengenalan media konkret, (2) penyampaian materi dengan media konkret, (3) belajar kelompok (*team*) dengan media konkret, (4) pelaksanaan *games tournament*, (5) penghargaan kelompok, dan (6) kesimpulan dengan media konkret. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana pada siswa kelas III SDN 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN 1 Tamanwinangun pada tahun ajaran 2016/2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas III dengan jumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data

yang digunakan dalam penelitian, yaitu: data kualitatif berupa hasil observasi pembelajaran Matematika dengan model *TGT* dengan media konkret dan data kuantitatif berupa hasil belajar siswa. Sumber data penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes berupa tes tertulis untuk mengukur hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana dan teknik nontes berupa observasi dan wawancara. Alat pengumpulan data terdiri dari tes tertulis berupa isian, lembar observasi, dan pedoman wawancara.

Validitas data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek dua sumber data, yaitu siswa dan guru. Sedangkan triangulasi teknik meliputi teknik tes dan teknik nontes. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga pertemuan pada siklus I dan dua pertemuan pada siklus II. Arikunto (2013: 131) menjabarkan setiap pertemuan terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas III (pelaksana penelitian) untuk menentukan tindakan.

Untuk mengukur keberhasilan penelitian, peneliti menentukan indikator kinerja, yaitu: (1) 80% untuk penerapan model *TGT* dengan media konkret sesuai dengan langkah yang benar dalam pembelajaran Mate-

matika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana; (2) 80% untuk respon siswa terhadap proses dalam pembelajaran dengan menerapkan model *TGT* dengan media konkret; dan (3) 80% untuk hasil belajar Matematika siswa kelas III dengan KKM 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I dan II

Tindakan	Rata-Rata Nilai Siswa	Hasil Belajar	
		T (%)	BT (%)
Siklus I	80,6	71,4	28,6
Siklus II	83,4	83,3	19,1

Berdasarkan tabel 1, hasil belajar siswa semakin meningkat. Namun, pada siklus I hasil belajar belum mencapai indikator kinerja. Artinya, penelitian belum berhasil karena guru belum menguasai langkah-langkah penerapan model *TGT* dengan media konkret. Pada siklus II terjadi peningkatan dan berhasil mencapai indikator kinerja, guru sudah menerapkan langkah-langkah model *TGT* dengan media konkret dengan baik.

Penerapan model model *TGT* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana pada siswa kelas III SDN 1 Tamanwinangun tahun ajaran

2016/2017. Melalui model *TGT* dengan media konkret siswa dapat belajar sambil bermain dengan satu kelompok belajar yang dapat membuat siswa menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, mendorong siswa berfikir sambil bermain, bekerja dalam suatu tim dan kompetisi terhadap tim lain. Warsono dan Haryanto (Widayanti, 2015) mengemukakan bahwa aktivitas belajar *Teams Games Tournament (TGT)* mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetisi terhadap tim lain.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan lima pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 70 menit dengan menerapkan enam langkah penerapan model *TGT* dengan media konkret, yaitu: (1) pengenalan media konkret, (2) penyampaian materi dengan media konkret, (3) belajar kelompok (*team*) dengan media konkret, (4) pelaksanaan *games tournament*, (5) penghargaan kelompok, dan (6) kesimpulan dengan media konkret.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *TGT* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas III. Penelitian ini memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Iin Widayanti (2015) tentang model *Teams Games Tournament (TGT)* dan hasil penelitian Astuti dan Indianto (2014) tentang media konkret yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam penelitian ini terdapat kendala yaitu: (a) siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan guru; (b) siswa tidak berdiskusi dengan baik sehingga pekerjaan kelompok tidak selesai tepat waktu; (c) siswa kurang tertib saat melaksanakan kegiatan turnamen; dan (d) siswa belum berani bertanya tentang materi yang belum dipahami. Hal ini mendukung pernyataan Shoimin (2014: 208) yang menjelaskan bahwa kekurangan model *TGT* antara lain: (a) membutuhkan waktu yang lama; (b) guru harus lebih cermat dalam memilih materi yang cocok dengan model ini; (c) guru harus mampu mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: (a) guru memfokuskan perhatian siswa dan mengingatkan siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru; (b) guru lebih memotivasi dan mengarahkan siswa agar berdiskusi dengan baik dan memperhatikan alokasi waktu; (c) guru sebaiknya memantau dan membimbing siswa secara menyeluruh saat kegiatan *games tournament* berlangsung; dan (d) guru lebih memotivasi dan memberikan penghargaan pada siswa yang berani bertanya agar siswa lebih aktif bertanya tentang materi yang telah dipelajari.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media konkret dapat

meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana pada siswa kelas III SD N 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana pada siswa kelas III SD N 1 Tamanwinangun tahun ajaran 2016/2017. Pada siklus 1 hasil belajar siswa ketuntasan sebesar 71,4% pada siklus I dan meningkat menjadi 83,3% pada siklus II.

Dari uraian tersebut, penelitian ini dapat direkomendasikan kepada guru kelas sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya Matematika. Tindak lanjut yang dapat dilakukan yaitu mensosialisasikan penelitian ini dalam kegiatan KKG, diklat, dan kegiatan pengembangan profesi guru lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, W. dan Indianto, R. (2014). Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Anak Tunagrahita Pada Pokok Bahasan Perkalian. *FKIP UNS*, 23 (1), 22-28.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan*

- Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Jauhar. (2011). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publishing.
- Muyassaroh, I. (2015). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Bangun Datar pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Selang Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia*, 4 (3.1), 252-257.
- Shoimin, A. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: A-ruzz Media.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya: Media Center.
- Widayanti, I. (2015). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Jatisari Tahun Ajaran 2014/2015. *Kalam Cendekia*, 3 (3.1), 237-241.